



Objetos combinados

Niveles sugeridos NT1 a 2° básico. Adapte el juego al nivel deseado.

Propósito Promover la decodificación y codificación mediante la lectura y escritura de palabras inventadas.

Duración 15 a 30 minutos.

Materiales

- ✓ Presentación.
- ✓ Cuaderno y lápices.
- ✓ Pizarras y plumones.

Práctica esencial

Realizar actividades sistemáticas para desarrollar el principio alfabético, codificación y decodificación.

¿Qué es?

» Es un juego de decodificación y codificación de palabras en el que se involucran diversas actividades de lectura y escritura de palabras inventadas.

¿Para qué sirve?

» Para promover el desarrollo de la codificación y decodificación de palabras.

» Para estimular la creatividad en el uso del lenguaje, así como la relación imagen-palabra dentro de la conciencia semántica.

Ministerio de Educación de Chile
Unidad de Currículum y Evaluación

Agradecimientos en la elaboración de este recurso:
Pablo Catipillán Contreras y María Graciela Veas Ripoll



Consideraciones para el o la docente

Para llevar a cabo esta actividad, considere lo siguiente:

- Planifique cuál será el **foco de la actividad (escritura o lectura)** y seleccione las palabras u objetos que usará.
- **Modele la escritura y lectura de la actividad.** Explique cómo se arma el nombre del objeto en la modalidad 1 y cómo decidir qué objeto dibujar a partir de las sílabas de la palabra en la modalidad 2.
- **Realice interactivamente con el curso ambas modalidades** antes de hacerlo de forma independiente para asegurarse de que se entiendan las instrucciones. Por un lado, puede guiar una actividad de escritura colectiva con todo el curso a partir del estímulo visual o escrito. Por otro lado, puede guiar una actividad de lectura y creación colectiva a partir de la decodificación de la palabra.
- Es importante mostrar que para ambas modalidades **hay más de una respuesta posible**, por lo que no hay que tener miedo a jugar con esos objetos combinados.
- **Fomente la creatividad, la risa y lo absurdo, fantástico, gracioso o asombroso de los objetos creados.** Promueva la motivación y las posibilidades que da la palabra para crear. Mientras se generan ideas para escribir, visibilice el buen momento que se pasa con el juego.
- **Tenga un mural con los escritos y dibujos** de sus estudiantes. Esto permitirá rescatar sus producciones y utilizarlas en diferentes contextos de escritura creativa o juegos de lenguaje. También podría confeccionarse un libro de objetos combinados.
- Esta actividad es una instancia interesante para **establecer conexiones con otras asignaturas**, como Artes Visuales o Tecnología.



Recomendaciones para la evaluación formativa



Para monitorear y retroalimentar los aprendizajes durante esta actividad, tenga en cuenta lo siguiente:

- ✓ **Antes de "Objetos combinados"**, explique qué se espera bajo cada modalidad de juego y por qué es importante. Por ejemplo:

Se espera que cada vez puedan construir más rápidamente las palabras inventadas, así como representar de mejor forma lo que se imaginan al leerlas. Esto ayudará no solo a su creatividad, sino que, poco a poco, contribuirá a mejorar su fluidez lectora y escritora.

- ✓ **Durante el juego**, registre qué elementos resultan más simples de codificar o decodificar.

Para esto, considere:

- Leer y escribir palabras inventadas más cortas será menos complejo que leer y escribir palabras inventadas más largas.
 - Las sílabas directas (consonante-vocal) son las más fáciles, en cambio, las indirectas (vocal-consonante) y complejas (consonante-vocal-consonante) son más difíciles.
 - Para aumentar la complejidad, contemple la inclusión de dígrafos (ll, qu, rr, ch), grupos consonánticos (br, bl, cr, cl, dr, fr, fl, pr, pl, tr) y letras con inconsistencias (letras que pueden sonar diferente o un sonido que se puede escribir con dos letras distintas).
- ✓ **Después de jugar "Objetos combinados"**:
 - Desarrolle con el curso una lectura o escritura interactiva de aquellas palabras que resultaron difíciles de leer o escribir.
 - Use los estímulos visuales que más complejidades hayan presentado, para trabajarlos a nivel de grupo y apoyar a las y los estudiantes en su decodificación.
 - Converse con sus estudiantes para identificar y destacar qué estrategias o focos usan al escribir o dibujar en función de la palabra inventada.

Indicaciones para jugar Objetos combinados

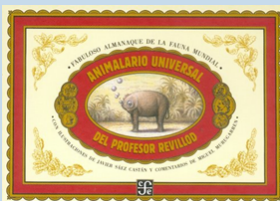
Objetivo

Objetos combinados es un juego basado en la lectura y escritura de palabras inventadas, que considera estímulos visuales de objetos combinados para escribir una palabra que los nombre o al revés, una palabra a partir de la cual deben escribir los objetos que la componen.



Esta actividad está inspirada en los siguientes libros, que muestran creativamente la combinación de imágenes para crear países, sueños y animales nuevos.

Recomendaciones de lectura



Animalario universal del profesor Revillod
(Miguel Murugarren y Javier Sáez, 2003)

Este libro con apariencia de compendio naturalista del siglo XIX es un animalario de 21 páginas con 4 096 combinatorias de distintos animales tan fantásticos como el "carfante", una mezcla de "carpa" y "elefante". Juega y combina partes de animales, creando absurdas descripciones de su origen y hábitat.



Soñario, o diccionario de sueños del Dr. Maravillas
(Javier Sáez, 2008)

Este libro se compone de 12 imágenes asociadas a la tierra, el aire, el fuego y el agua. Estas dan origen a 144 combinaciones que representan diversos sueños posibles. En cada combinación se describe el sueño y sus elementos. Un libro para aprender a crear sueños.

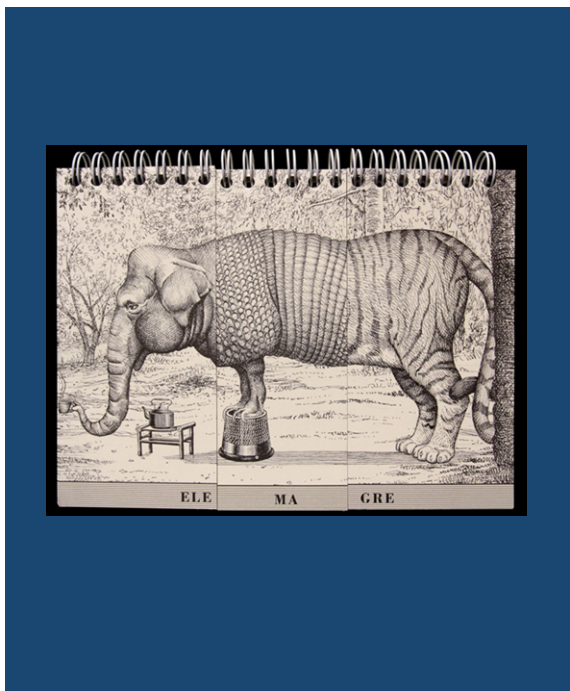


Sin Fronteras
(Imapla, 2017)

Este libro tiene una selección de banderas de 45 países de los cinco continentes. Cada una de ellas está dividida horizontalmente. Al combinarlas, se pueden crear muchos países diferentes, llenos de color y nuevos horizontes.

En cada uno de estos libros se juega con la división silábica de palabras y la utilización de imágenes asociadas a dichas palabras que, al moverse o intercambiarse, generan nuevos significados visuales y pseudopalabras, como se ve en el siguiente ejemplo:

Ejemplo: Animalario universal del profesor Revillod (Sáez y Murugarren, 2003)



“Elemagre”, compuesto por un tercio de Elefante, otro de Armadillo y el último de Tigre.

En la imagen se observa una fotografía horizontal del “Animalario universal del profesor Revillod”, en el que se puede observar tres tercios de la página con pedazos de animales distintos. En el tercio de la izquierda se puede ver la cabeza de un elefante tomando té. En el tercio central se observa el tórax de un armadillo. En el tercio de la derecha se observan las extremidades inferiores de un tigre. El calce de las palabras asociadas a las ilustraciones de animales genera el texto “Elemagre” que corresponde al nombre del animal descrito.

Inspirados en la lógica creativa de estos libros, se presentan dos modalidades para abordar el juego "Objetos combinados", ya sea desde la escritura o la lectura de palabras inventadas.

Modalidades de uso

La codificación y decodificación de palabras puede ser abordada de muchas formas para su ejercitación. Con Objetos combinados se proponen dos modalidades que pueden trabajarse de manera paralela en los primeros niveles escolares, sin perjuicio de que como docente pueda adaptar estas modalidades para las necesidades de su curso en específico.

Modalidad 1: ¿Cómo se llama? Escritura de palabras inventadas

En esta modalidad se presenta un estímulo visual (imagen, ícono, fotografía editada) que muestra un objeto compuesto por dos o más elementos, el cual debe motivar la respuesta a la pregunta ¿cómo se llama este objeto? y ¿por qué se llama así? Esta modalidad puede iniciar con la producción oral de palabras inventadas para luego escribirlas en una pizarra o un cuaderno, dependiendo del acercamiento a la producción escrita que tenga su curso.

Es importante que el estímulo sea visible por todas y todos para asegurar su participación.

Ejemplo Modalidad 1: ¿Cómo se llama?

Estímulo visual	Ejemplo de respuesta + ¿Por qué?
	<ul style="list-style-type: none">• "Telefá", porque es un teléfono con un sofá.• "Sófono", porque es un sofá con un teléfono.• "Sillófono viejo", porque es un sillón con un teléfono antiguo.
	<ul style="list-style-type: none">• "Balleclado", porque es una ballena con un teclado.• "Teclena", porque es un teclado con una ballena.• "Piallena", porque es una ballena con un piano.

Modalidad 2: ¿Qué cosa se llama así? Lectura de palabras inventadas

En esta modalidad se presenta una palabra inventada compuesta por dos o más elementos, que deben motivar la respuesta a la pregunta ¿Qué cosa se llama así? y ¿Por qué se llama así? Esta modalidad puede iniciar con la separación de sílabas para su asociación a una palabra determinada por cada uno de esos segmentos.

Es importante que el estímulo escrito sea visible por todo el curso, para que todos y todas participen.

Ejemplo Modalidad 2: ¿Qué cosa se llama así?

Estímulo escrito	Ejemplo de respuesta + ¿Por qué?	
<p>PLUCHILLO</p>	 <p>Pluma + Cuchillo, porque parte con el plu de Pluma y termina con chillo de Cuchillo, así que arriba es Pluma y abajo es Cuchillo.</p>	 <p>Plumón + Cuchillo, porque parte con plu de Plumón y termina con chillo de Cuchillo, así que arriba es Plumón y abajo es Cuchillo.</p>
<p>MELAS</p>	 <p>Melón + Velas, porque parte con Me de Melón y termina con las de Velas, así que es un melón de cumpleaños con velas.</p>	 <p>Mesa + Alas, porque parte con Me de Mesa y termina con las de Alas, así que es una mesa que tiene alas.</p>



¿Qué otros focos de aprendizaje podría tener este recurso?

Esta actividad tiene potencial para desarrollar otras habilidades asociadas al lenguaje, además de la decodificación y codificación. A continuación, se proponen algunos focos que podrían intencionarse o agregar usando este recurso:



Fluidez de la escritura:

Tanto las palabras inventadas como los dibujos pueden ser un punto de partida para el desarrollo de la fluidez de la escritura, tanto la transcripción como la generación de ideas. Combinar dos objetos sirve como punto de partida para crear nuevos textos, como definiciones, narraciones, infografías, entre otros. El animalario y el soñario pueden inspirar la escritura de estos textos.

Para motivar la generación de ideas, puede apoyar a las y los estudiantes con preguntas como:

- ¿Para qué sirve este objeto/animal?
- ¿Quién o cuándo se usaría?



Reflexión metalingüística:

Cuando los y las estudiantes deben leer o escribir el nombre del objeto y responder la pregunta "¿Por qué se llama así?", es posible intencionar que identifiquen, comprendan y usen metalenguaje: sílabas, palabra, significado y letra. Además, se podría realizar una variación para crear un objeto nuevo, incluyendo morfemas gramaticales como sufijos y prefijos. Esto puede ayudar a tomar conciencia de cómo funcionan estos morfemas en nuestra lengua. Por ejemplo:

¿Qué pasaría si agregamos el prefijo super- a la palabra "calzoncillo"? ¿Cómo sería un "supercalzoncillo"?

Podrían decir que adquiere superpoderes o que es el mejor calzoncillo de todos.

¿Qué pasaríamos si agregamos el prefijo des- a peineta? ¿Cómo sería una "despeineta"?

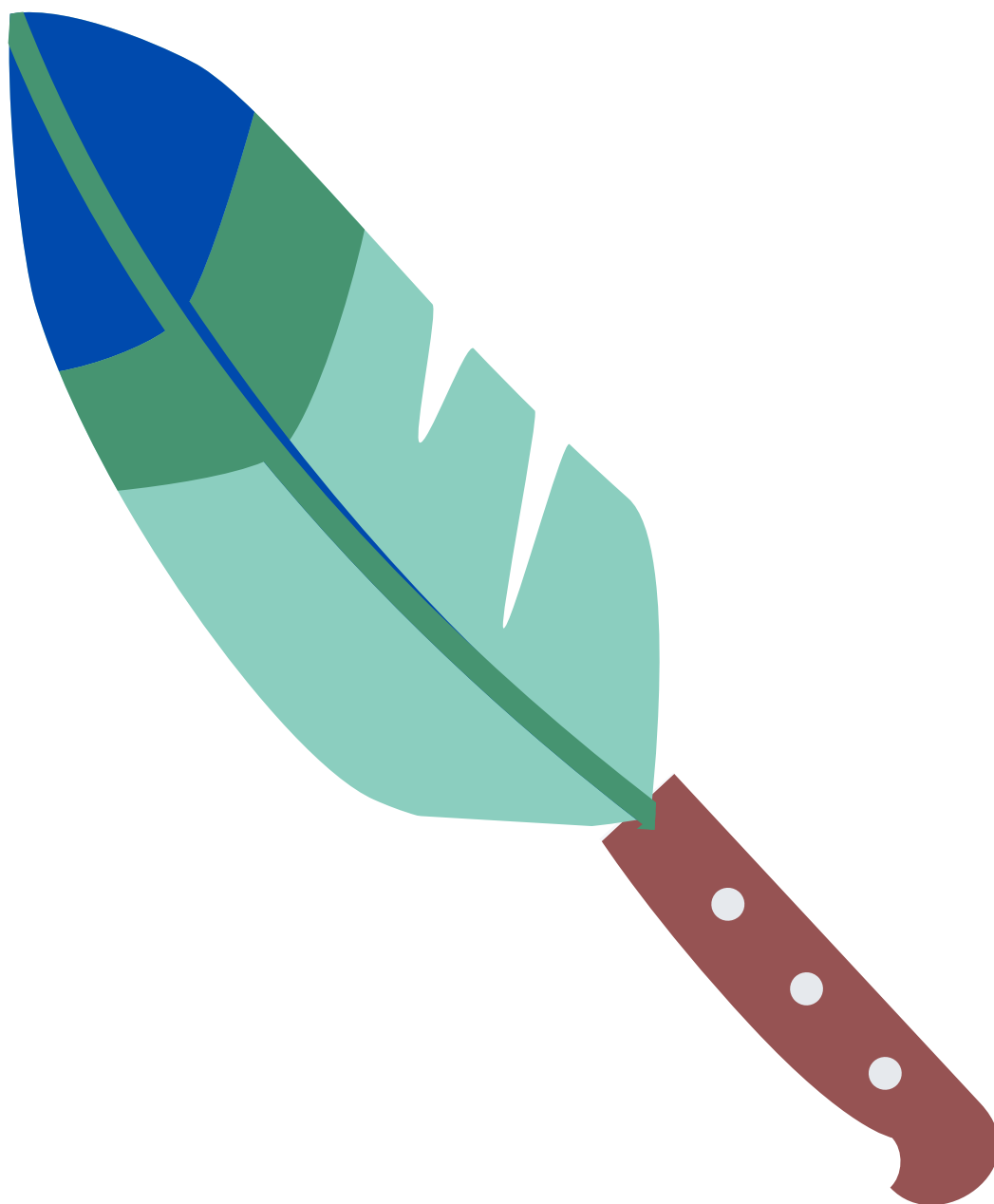
Podrían decir que es un objeto que tiene la función de desarmar tus peinados o de enredar el pelo.

¿Cómo podríamos cambiar la palabra "lápiz" para mostrar que ese lápiz es tan grande como un edificio?

Podrían decir que es un lapizote o un megalápiz.

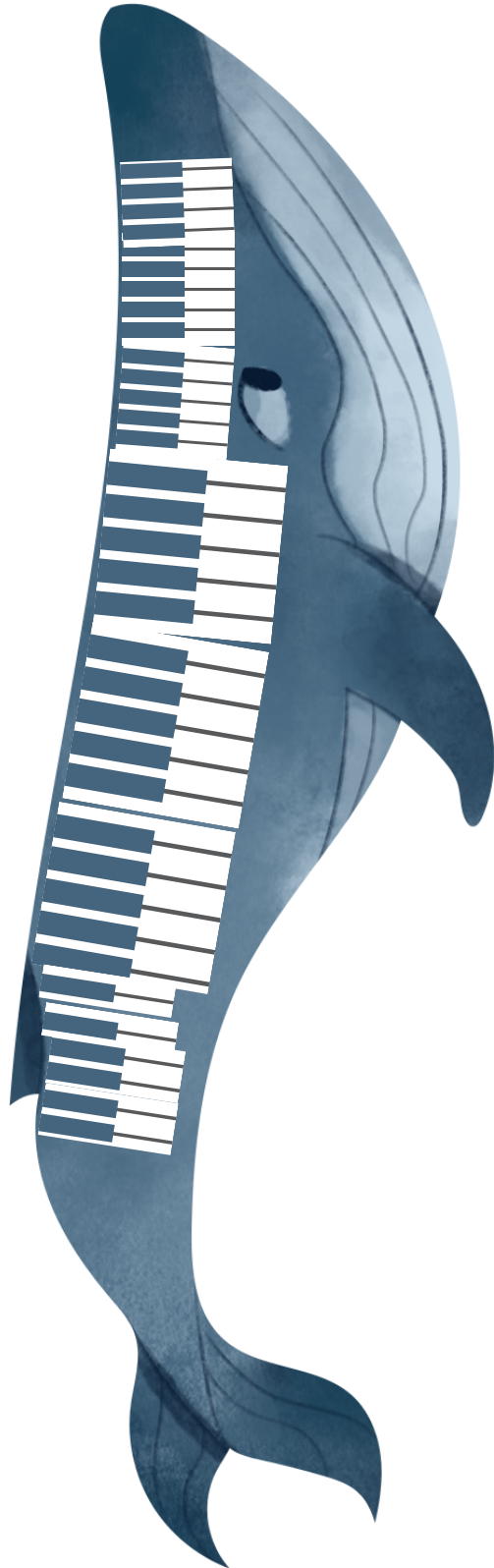
Anexo 2. Material proyectable

- Puede usar estas imágenes como estímulo visual para la Modalidad 1 de "Objetos combinados". Puede imprimirlas o proyectarlas.

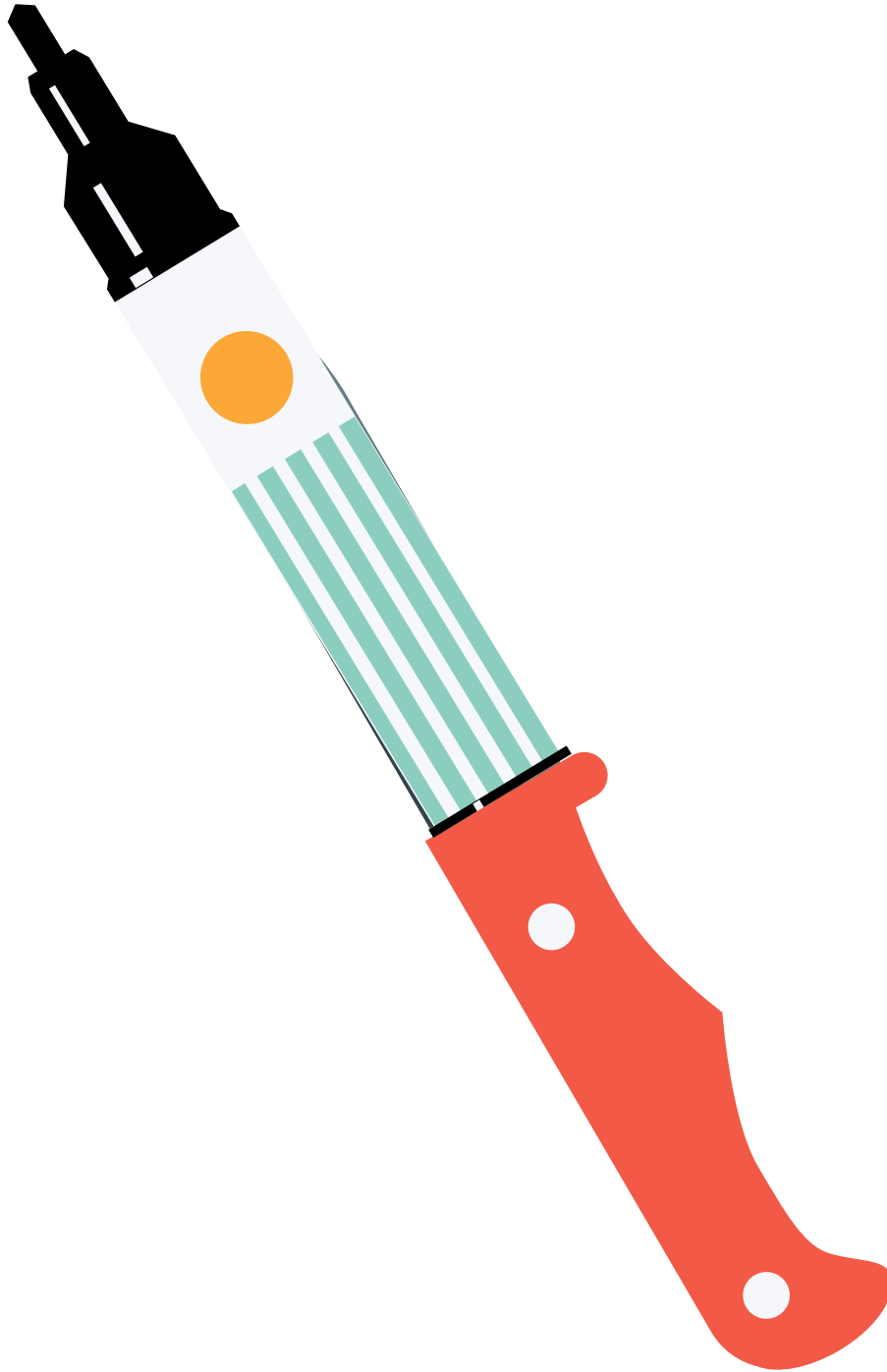




Anexo 2. Material proyectable



Anexo 2. Material proyectable



Anexo 2. Material proyectable



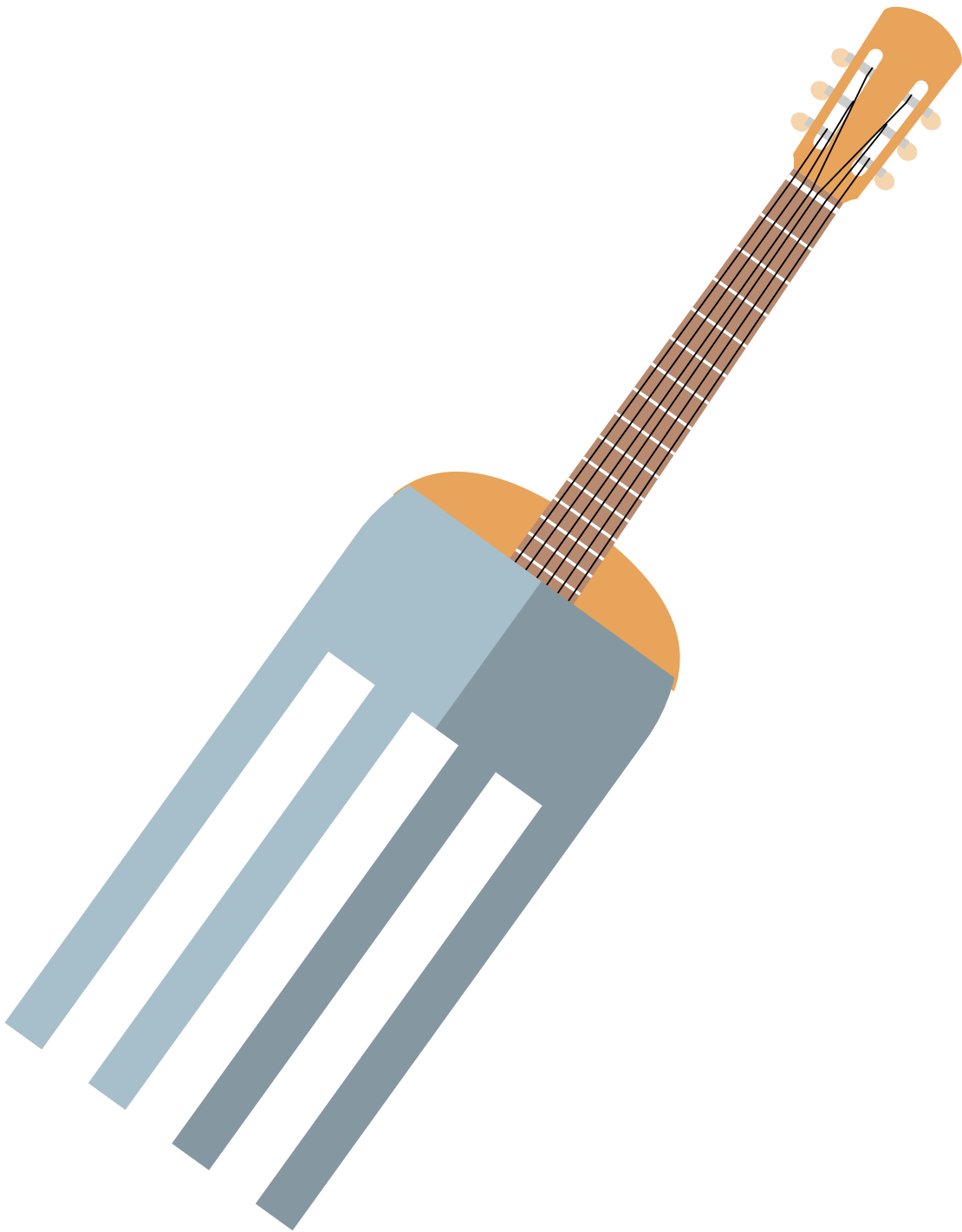


Anexo 2. Material proyectable





Anexo 2. Material proyectable



Anexo 2

➤ Puede usar estas palabras como estímulo escrito para la Modalidad 2 de "Objetos combinados". Puede usarlas como material recortable o proyectar cada una en una diapositiva.

Plama	Culla
Cache	Lula
Reba	Pado
Zapadas	Canve
Anisera	Lavacina
Aupel	Billeja
Bestillo	Firroz
Gomonta	Remelada
Sanzuela	Unitarra